PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 11, tirsdag 13. juni 1989

Redaksjonelt

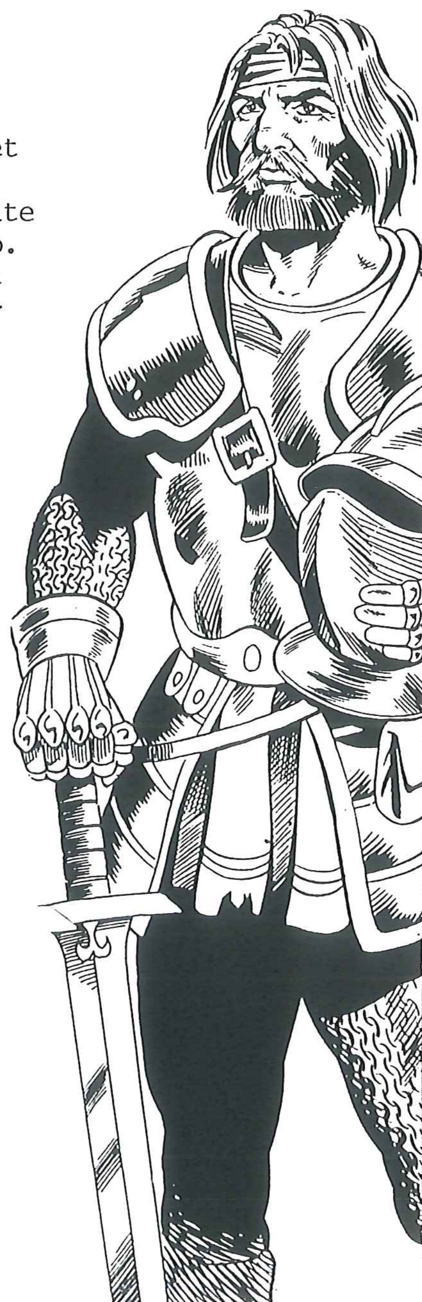
Innholdet i dette nummeret av Phobos skal vi ikke ofre så mye plass på i redaksjonelt-spalten. Nummeret er ganske tradisjonelt, med alle de faste spaltene, pluss noen eksterne bidrag, og da særlig fra vår trofaste bidragsyter Geir Aaslid. Vi oppfordrer ham og våre andre skribenter til å holde koken! For øvrig bringer vi et hardbarket personangrep på redaktøren av Hexagon-Nytt. Så vidt vi kan erindre er det andre gang han får svi i Phobos.

Vasking går på en måte bra for tiden, i og med at lokalet de siste gangene har vært vasket av fattige, frivillige mennesker. På den annen side har vi mottatt et svært lite hyggelig brev fra borettslaget, som nærmest sier oss opp. Vi får se hvordan det utvikler seg. Men vi minner om at loddtrekningen fremdeles er den offisielle vaske-ordningen. Hvis man blir trukket ut, MÅ man være til klokken 2345.

Den store begivenheten som alle snakker om for tiden er selvsagt ARCON 5. Vi håper du kommer! Se eget ARCON-oppslag under.

ARCON 5

SPILLFESTIVALEN 1989



Vi oppfordrer alle våre medlemmer til å stille opp på Arcon 5! Årets spillfestival vil kanskje ikke bli den største i rekken (i skrivende stund er det ca. 140 påmeldte), men vi regner med at det vil bli den beste. For vår del gjør det ikke noe om deltagertallet skulle gå ned, gjennomsnittstemperaturen tatt i betraktning... Men den kunne jo vært trivelig om Ares ble godt representert på sin egen kongress.

Hvordan vinne
Panzergruppe Guderian

Siden det skal arrangeres en PGG-turnering på ARCON 5, tenkte jeg at vi denne uken kunne se på dette fascinerende spillet.

Som russer har du best sjanse til å vinne ved å legge en forsvarslinje langt tilbake, gjennom Smolensk. La tyskeren få slåss for Smolensk, og sørg for at han ikke kommer videre. Har du sjansen til å binde styrkene hans over en bred front (ved å gå inntil med dine egne brikker), så ikke nøl!

Som tysker er din jobb i startfasen å bruke panseret til å utslette russiske styrker som er for langt fremme, og til å hjelpe infanteriet til å rykke hurtigst mulig frem mot Smolensk. Så må du manøvrere panseret i stilling klar til et hardt og konsentrert fremstøt, som regel sør for Smolensk, hvor det ikke er så mye guffent terreng. Pass på at russeren ikke får limt fast styrkene dine før du slår til!

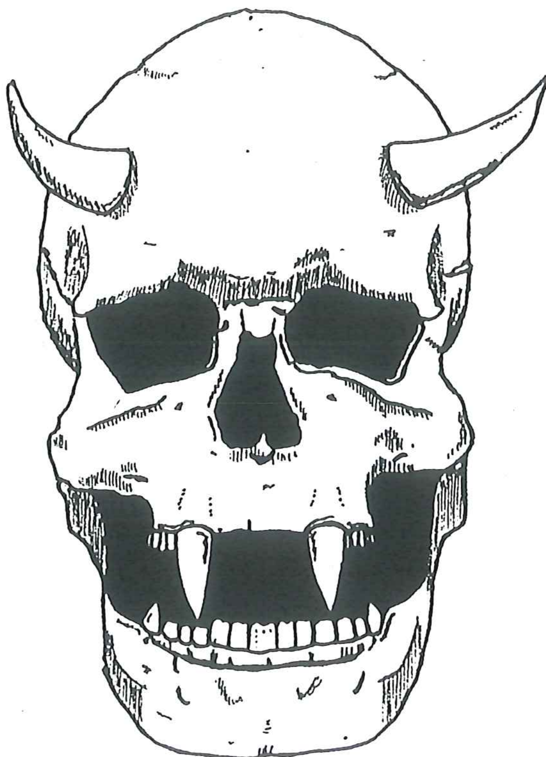
For øvrig vil jeg anbefale et langt mer aggressivt russisk spill som avveksling av og til. Spillet er da mye morsommere, i hvert fall for den tyske spilleren...

Jon Venbakken

AD&D OPPLÆRING

Tirsdag 30. mai var det AD&D opplæring i Ares. Totalt deltok det 12 stykker. Etter en ganske kort innledning genererte hver av de 11 som deltok på "kurset" en "karakter". Siden det gikk med ganske mye tid til dette, ble det kun kort tid til spilling etterpå. Derfor fortsatte man spillingen sist tirsdag, da møtte imidlertid kun ganske få av de opprinnelige 11. Opplæringen tok først og fremst sikte på de blant klubbens medlemmer som var helt uvitende om AD&D(og kanskje rollespill generelt), mens de som møtte faktiske satt inne med kunnskaper varierende fra "ganske mye" til "en god del". Hadde man visst dette på forhånd ville nok "opplæringen" vært lagt opp litt annerledes. Ved nærmere ettertanke viste det seg også å være et litt feil tidspunkt å ta AD&D opplæringen på. Det er ikke såsvært lenge siden Players Handbook 2nd ed. kom, og ennå mindre tid siden DM-guiden 2nd ed. kom. Det ble derfor gitt opplæring i AD&D 1st ed.
Kanskje en eller annen kunne ta på seg en ny AD&D (2nd ed.) opplæring til høsten...

Trond Jansen



HVORDAN TAPE MACHIAVELLI

Machiavelli er et Avalon Hill Spill hvor målet er å få kontroll over rennessansens Italia gjennom borgerkrig, leiemordere, pest og sult. Spillet ligner sterkt på Diplomacy, men terningene bestemmer hvor og når pest og sult osv. opptrer. Det er gylne regler for å tape Machiavelli med glans.

1. Ikke bry deg om å lage noen allianser de tre første rundene. Det er mye morsommere å se på kartet.

2. Ta det med ro. Ikke gidd å ekspander for å ta byer. Forsvar heller de du har.

3. Bruk flåten defensivt!

4. Ikke ta det med allianser så alvorlig. Det er bare farlig.....

Anonymus

TORSDAG 13. JUNI 1940

Egypt holder seg for øyeblikket passivt, men "Regjeringen har besluttet å erklære krig hvis bare en eneste håndsbredd egyptiske jord blir bombet", meddeler den egyptiske statsminister Aly Maher.

TORSDAG 13. JUNI 1940

Tyskerne søker nå å omfatte Paris både fra øst og vest. Motoriserte avdelinger trenger fram sydover fra bruhodene over Seine mot Pacy-sur-Eure og Evreux. Panser divisjoner går over Marne i retning mot Montmirail, og andre rykker fram øst for Reims mot Chalons-sur-Marne. 100 tyske divisjoner er med i kampene. En fransk-engelsk styrke blir innesluttet ved St. Valery. Bare en del slipper vekk sjøveien, mens resten blir tatt til fange.
Paris erklæres for en åpen by.
Reynaud retter en siste inntrengende bønn til Roosevelt om å yte de allierte moralsk og materiell støtte med alle midler. Det er Frankrikes skjebne som står på spill.
Britiske fly bomber tyske sjøstridskrefter i Trondheim. Slagskipet "Scharnhorst" blir truffet av en stor bombe.

FREDAG 13. JUNI 1941

Den britiske ambassadør i Moskva, Sir Stafford Cripps, er plutselig reist hjem til London. I denne forbindelse dementerer det sovjetrussiske telegrambyrå Tass rykter i den britiske presse om at krig mellom Sovjet-Samveldet og Tyskland skal være umiddelbart forestående. Det er ikke noe i ryktene om at Tyskland har satt fram territoriale og økonomiske krav som Samveldet har avvist. Heller ikke er det noe i ryktene om at Sovjet har truffet forberedelser til krig mot Tyskland og bl.a. har konsentrert tropper ved den tyske grense.

SØNDAG 13. JUNI 1943

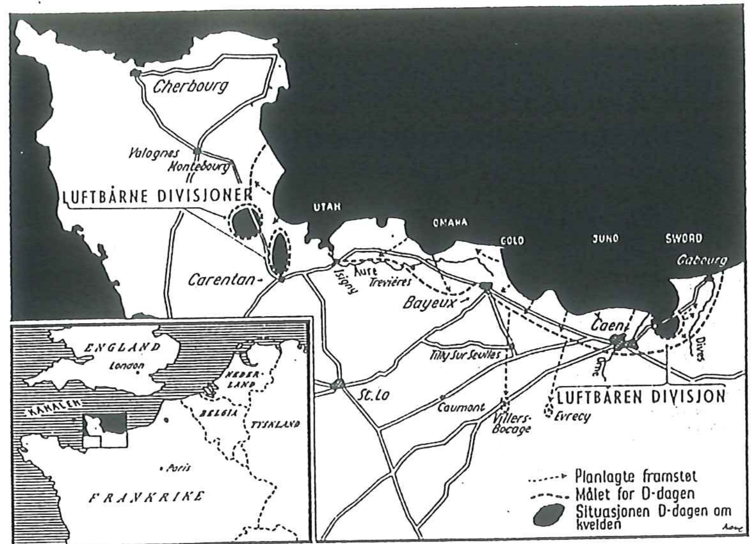
Nattangrep på Bochum. Kiel og Bremen angripes også. Det raser også luftkamper over Biskaiabukta og over Brest. Tyske fly har bombet Grimsby og Plymouth.

SØNDAG 13. JUNI 1943

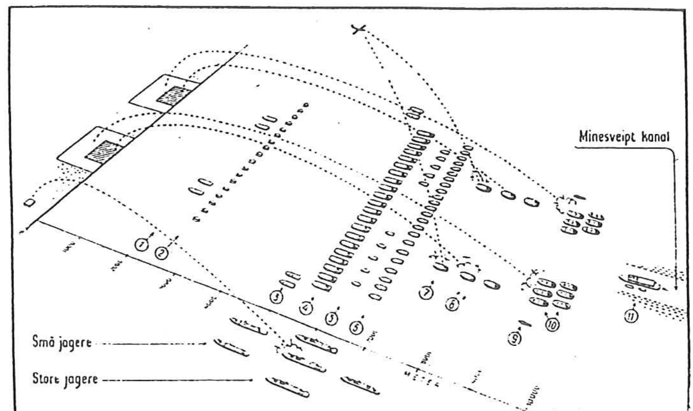
Linosa, den trdje av de italienske Middelhavsøyer mellom Tunis og Sicilia, kapitulerer. Angrepene på Sicilia fortsetter.

TIRSDAG 13. JUNI 1944

Den belgiske London-regjerings statsminister Pierlot meddeler det belgiske folk at Kong Leopold ble ført til Tyskland dagen etter de alliertes landgang i Normandie. De allierte fortsetter framrykningen i Normandie, særlig syd-øst for Bayeux. På den venstre fløyen er Troarn blitt befridd, og på Cherbourg-halvøya blir Le Ham og Montebourg erobret.



De alliertes landstigning i Normandie 6. juni 1944. Skissen viser de alliertes planer for denne dag («D-dagen») og i hvilken utstrekning de ble gjennomført.

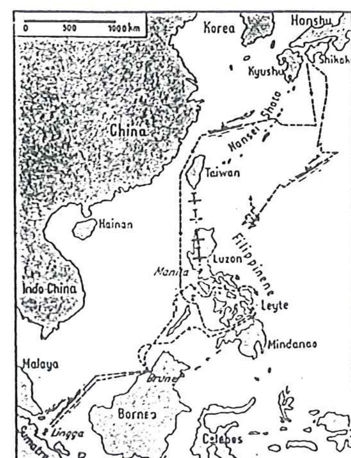


Skjematisk billede av en enkelt av de mange landsettinger som tilsammen utgjorde de alliertes første angrepsbølge. Gjennom en minesveipt kanal går forrest: (1) pansrede landingsbåter med artilleriobservatører som pr. radio dirigerer ilden fra rakettfartøyene (8) og artillerifartøyene (3 og 10), som like til siste øyeblikk holder de utsette landingssteder under ild. Tett bak (1) følger så svømmetanks (2) og etter dem landingsfartøyer av ulike slag (4), (5) og (6), med de tropper som skal storme strandforsvaret og forberede utlastingen av de etterfølgende tropper fra de større transportfartøyer (11). Ut til begge sider av landgangskanalen holder jagere de tyske flankeringsanlegg under ild, støttet av kryssere og slagskip lengre ute (ikke med på skissen). Spesielle luftvernfartøyer (7) dekker landstigningen mot luften.

ONSDAG 13. JUNI 1945

Australske tropper er gått i land på Borneo i Brunei-bukta og på øya Labuan nordenfor. På Labuan er en flyplass erobret.
Amerikanerne er gått til kraftige angrep på hele det sylige Okinawa. Byen Yuza er tatt.

Trond Jansen



GLIMT FRA ARES' HISTORIE

Del 5: Foreningsvirksomhet

ARES' medlemmer ble etterhvert rimelig tallrike, og man forsøkte å få igang visse foreningstradisjoner, en viss orden, generalforsamlinger, faste turneringer etc. Men dette gikk ikke alltid like greit; selv det å oppkrevee medlemskontingenten kunne tilsynelatende være nokså vanskelig. Foreningen var preget av at styrene gjorde mindre innsats enn ønskelig. Av og til ble det valgt inn nye personer, med de beste forsetter. Men etter en stunds oppblussende energi dabbet gjerne tiltakslysten av igjen. Det eneste folk alltid var villige til å gjøre på møtene, var å **spille**, som rimelig kan være. Og når selv den spillingen som folk foretok, en stund var vel så ofte privat i helgene som på klubbtirsdagene, er det klart at ARES som forening ble svekket. Dette kan man trygt gi rollespillene en god del av skylden for.

Da rollespillene etterhvert begynte å få større og større plass i ARES' repertoar, nokså umiddelbart etter at foreningen begynte sin virksomhet i seminarrom 2, Chateau Neuf, var det to AD&D-kampanjer som etterhvert ble særlig kjent: Den første var den omfattende "Bjørn-Geir-Trond"-verdenen, dvs. noen av Kongeriket Hattakads provinser, under utforskning/utplyndring av en gruppe eventyrere basert i landsbyen Trias.

Dette var en av de aller første (A)D&D-kampanjene her til lands, og var opprinnelig planlagt og påtenkt av Bjørn Vermo fra slutten av 70-årene av. Da den ca. 1980 var i full gang, trakk den imidlertid til seg en mengde spillere fra Ares og Aniara-miljø, og to av dem, Geir Aaslid og Trond Jansen, ble også spilledere. De fikk hver sin provins å operere i, og i utgangspunktet var det meningen at undertegnede også skulle være med på dette; men dessverre (eller heldigvis?) fikk jeg aldri tid til å gjøre min del av verden spilleklar.

Kampanjen ble etterhvert mer og mer drevet av Geir og Trond. Bjørn sluttet aldri helt å drive den, eller å ha et ord med i laget, men i en årrekke var han lite med som spilleder. Hele denne verdenen var imidlertid rundt 1984-86 nokså lite spilt, men de siste par årene har den blitt gjenoppvekket, selv om det ikke spilles der fullt så ofte som før.

Den andre av de "klassiske" kampanjene jeg nevnte, var "Gud" Egil Haraldsson Stenseths Verden. Den begynte som en slags AD&D, men utviklet seg raskt til et særpreget sted med et skreddersydd spillsystem. Dette var i ett og alt Egils egen Verden, og den ble drevet med en rekke spillere i en årrekke, men fikk en nokså apokalyptisk slutt etterhvert.

- Johannes H. Berg



AD&D SECOND EDITION

En kort gjennomgang av det mest populære rollespillet!

Nå som begge regelbøkene til dette populære systemet har kommet, er det på tide å ta et overblikk over tingene. Hva er nytt i andre utgave, hva er blitt borte, og ikke minst, hva er minimalt forandret?

Vel, hovedforandringen slik jeg ser det, er at det nå er er solid register bakerst i begge bøkene. OK, det var det også i den gamle DM Guiden, men der var det dårlig stell med å finne frem. Det var sjelden det gamle registeret var noe tess, men i det nye kan du slå opp hva som helst, og hver gang finner du tingene på den rette siden. Riktignok har jeg ikke slått opp alle ordene, men det ser bra ut.

Ellers ser redigeringen bra ut, det er gjennomført konsekvent at alt materialet på et tema står på samme sted i hver bok. Ting som hører under spillederen er selvsagt tatt inn i DM boken, noe som førte til store reaksjoner fra spillerne på et punkt. Tidligere stod det at man døde først på minus 10 Hp, mens det nå står i PH2 at på 0 hp er du kaput, mens DM boken sier at spilleder kan HVIS HAN VIL beholde den gamle regelen, som bare er flyttet inn i DM boken i en noe omskrevet form.

Veldig mange steder i regelbøkene er reglene delt inn i to lag, standardregler og "Optional" regler, hvor de siste er de mest kompliserte, og etter min mening de mest interessante. Alle slike ekstraregler er trykt på blått for å skille dem fra de vanlige reglene. Et eksempel er *skill* systemet som i den enkle varianten er som i den gamle DM boken, mens du nå kan velge ferdigheter fra en felles tabell samt tabellen for din type (dvs kriger, prest, tyv og magiker). Du kan også velge ting fra tabellene til de andre typene, men dette koster mere. Hvor mange ferdigheter du kan velge, varierer med hvilket nivå du er på, og hvor intelligent du er. Med de nye reglene får magikerne det litt morsommere fordi de kan mere, og intelligens får nå også betydning for alle andre også.

Andre hovedlinjer i bøkene er at spillere og spilledere oppfordres til å tenke selv, og bruke de delene av reglene de liker eller finner nyttige. For eksempel var det ingen ting i reglene før som oppfordret spilleder til å gi XP til spillere som hjalp hverandre, løste problemer og gåter, eller rollespilte bra. Fantasiløse spilledere gav Xp for drepte monstre og gullpenger, intet annet, selv om nok veldig mange lagde sine egne regler på temaet. Nå er det slik at spilleder kan gi poeng for alt slikt.

En av tingene som ikke er forandret er at gull blir verdiløst etter en stund. Vel er pengesystemet desimalisert (100 cp er 10 sp er 1 gp), og det er opptil spilleder hva det koster med opplæring. Litt uflaks med terningen ved opplæring og du må ut med MYE penger, men alt i alt et mere fargerikt opplæringssystem.
På de aller fleste forandringene har jeg truffet spillere som har brukt lignende varianter selv. Zeb Cook innrømmet også selv at de mest erfarne spillerne i USA har brukt lignende regler i årevis. Forandringene er ikke alltid like tydelige, det kan være diskrete omformuleringer i formelbeskrivelsene, eller lange setninger med begrunnelser for hvorfor forandringene er som de er. AD&D er et FANTASIspill, jeg trenger ikke lange utledninger om fysiske lover, og synes heller ikke det er nødvendig med opplysninger om at Vesna Vulovic har falt 11000 meter og overlevd. Det er nok å få vite at fallskaden er 1T6 pr 3 meter, og masks 20T6.

Siden vi snakker om skader, nå er det maks skade på alle artilleriformlene. Til gjengjeld må alle superkrigere som tar 50 hp i skade på en gang greie et redningskast mot paralyse (eller var det noe annet), eller krepere av sjokket. Bra regel!

Guderian



Jaja,så er Hexagon-Nytt her igjen. Det du ser over er en kopi av forsiden. Som vanlig har de valgt en farge som gjør det umulig for oss å kopiere den. Det er en av grunnene til at vi ikke hadde tenkt å skrive noe om dette nummeret av HN. En annen grunn er at det (dessverre) kun er noen få lesere som interesserer seg for hva som skjer i den lille primitive landsbyen med den store kirken.

Hvorfor gidder vi så å bruke verdifulle spaltemillimetre på HN? Vel - for det første mener vi selvsagt at Hexagon-Nytt er en fin trykksak, og vi strekker oss langt for å drive PR for den. Denne gang var det imidlertid visse aspekter ved innholdet som vekket oss opp fra vår likegyldighet.

For å ta hovedpoenget først: Hvem tror egentlig redaktør Tim Fjeldli at han er? Denne gang har han skrevet ti - 10 - ten sider selv. En av sidene er en oppramsing av hans egne turneringsseire pluss detaljerte beskrivelser av hvordan han inkasserte dem. Det er 5 sider prosa om hans gigantiske Battlemech-såpeopera. Og det er en artikkel om hvilke ferdigheter man bør ha for å vinne brettspill, hvor red. presterer å si (vanlige, beskjedne mennesker sier da ikke slikt?) at han "antagelig har Hexagons beste improvisasjonsevne", at han er "absolutt i toppklasse når det gjelder erfaring", og at han "er sterk når det gjelder oppmerksomhet".



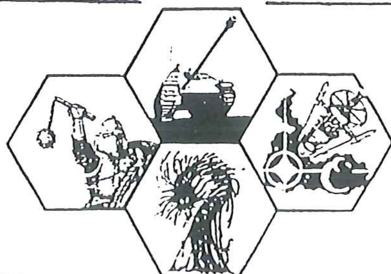
Det vil bli arrangert en turnering i TOP GUN på ARCON 5. For å sikre at denne glimrende turneringen blir mer populær enn de andre turneringene, annonseres den herved i Phobos. Take-off er estimert til lørdag 24. juni klokken 1930. Det er plass til 20-40 personer. Man velger selv hvor lenge man vil spille, dog ikke lenger enn til 2230.

Det vil bli benyttet en forenklet variant av TOP GUN, kalt Basic TOP GUN. Alle regler og tabeller er på ett ark, og ingen forkunnskaper kreves. Man flyr kun ett fly, og målet er rett og slett å skyte ned flest mulig fiendtlige fly. Hvis man selv blir skutt ned, er man død og ute av turneringen. Vi sees på ARCON 5!

Jon Cruise

Det var også en annen artikkel i bladet, skrevet av to sentrale medlemmer i den lille klubben i den lille kirken i byen med den store kirken, som inneholdt horrible utsagn og absolutt skulle ha vært nedsablet, men vi orker ikke mer. Dessuten er varmen her sørpå så trykkende nå. Kan ikke HN innføre sensur, så vi blir spart for ytterlige opprivende leseropplevelser i fremtiden? Takk.

Gjett hvem



ARCON 5

SPILLFESTIVALEN 1989

OSLO, 23. - 25. JUNI